# Xenogears

godonlyknows

Para quem ñ conhece xenogears é um jogo lançado para playstation, seguindo o gênero de rpg, como a consagrada serie final fantasy, sendo este considerado um dos melhores enredos produzidas pela squaresoft. o jogo é único, pôr isso fez tanto sucesso, o sistema de batalha é incrível o personagem tem ap's que ele usa para realizar os golpes que gastam cada um u numero de ap's sendo assim possível criar combos de ataques incríveis, e ainda existem as deathblow skills que são comandos especiais que quando forem executados na seqüência certa produzem combos alucinantes. sem contar na briga dos robôs que também são capazes de utilizar as dethblow skills mas de uma maneira diferente, é necessário acumular níveis com ataques que desta vez consomem combustível ao invés de ap's . cada ataque carrega 1 nível e é impossível realizar mais de um ataque pôr turno. quando você tem um ou mais níveis você pode utilizar as deathblow skills.

o enredo se desenvolve através da luta de fei wong, um jovem que ñ conhece seu passado mas vai fazer de tudo para ser feliz junto com seu amor elly ( elehayym van houten, para ser mais preciso )e seus amigos citan uzuki, um médico amigo de fei, bartholomew Fátima ( bart para os amigos ) pirata amigo de fei, mas um pirata incomum, do deserto para ser mais preciso mas que depois se descobre um homem do mar e até do céu, ricardo banderas ou rico, ex-prezidiário e lutador, meio monstro sofre discriminação pôr parte da sociedade, billy lee black, um monge de ethos que odeia seu pai pôr te-los abandonado, chu-chu um bichinho cor de rosa amigo de maria belthasar, uma garota que dedica suA VIDA A PROTEGER A CIDADE VOADORA DE SHEVAT e emeralda uma garota que foi geneticamnete por Kim, uma vida passada de fei, mas para satisfazer o desejo de ter uma filha com sua amada sophia, mas ela acaba morrendo porque Forças externas estavam de olho nela. esses são os personagens jogáveis da trama e o enredo se passa principalmente a partir do relacionamento dos personagens.

Agora que você já sabe os principais tópicos do jogo nós já podemos partir para a adaptação :

1.Características

FORÇA: não é mais o que determina o dano mas sim o bônus de dano, o dano depende do ataque que você utiliza :

Ataque fraco, gasta 1.ap e causa 1d+2+ bônus de força

Ataque Médio, gasta 2.ap's e causa 2d+1+ bônus de força

Ataque Forte, gasta 3.ap's e causa 3d+ bônus de força

Bônus De Força: se você tem força 2 pôr exemplo adiciona 2 ao dano antes de subtrair a armadura, como na regra de dano simples.

HABILIDADE: igual aos outros 3D&T's.

RESISTÊNCIA: cada ponto de resistência aqui vale resistência+2 pontos de vida.

ARMADURA: igual aos outros 3D&T's

PODER DE FOGO: o poder de fogo ñ é como nos outros jogos, aqui o personagem deve escolher qual dos tipos de "magias" ele pode usar, os tipos de magias são:

Chi: a energia espiritual, permite ataques e poderes muito peculiares

Ether: Permite usar técnicas conhecidas como magias elementais.

Ethos: ñ existe no jogo, fiz isto para separar as magias Ether, é principalmente baseada em cura e proteção

Arcane: este é basicamente proteção tanto para elemental quanto para física.

Piracy: também criada pôr mim para distinguir as técnicas de bart de Ether. É basicamente baseado em magias que aumentam suas próprias capacidades com algumas exceções.

Spells: todo o tipo de magia.

Spirit: técnicas que aumentam as capacidades físicas.

Control ñ pode ser utilizada

Vantagens e Desvantagens:

antigas vantagens permitidas:

-Aceleração, Aliado, Aparência inofensiva, Arena Armadura extra ( Apenas contra ataques físicos 4ptos, com armas 3ptos ou espirituais 4ptos ) Boa fama

Clericato Invisibilidade Levitação Membros elásticos Membros extras Memória expandida

Mestre Paladino Parceiro Patrono Possessão

Sentidos especiais Telepatia Teleporte

Torcida

Novas vantagens:

-Armado até os dentes: o personagem é capaz de utilizar armas, armas acrescentam bônus ao dono que é normalmente causado pela força. O custo varia dependendo da arma o portanto quanto mais custo mais forte será a arma. Esta é a lista de armas com seus preços:

*Bastões: são armas com um ataque razoável e lenta mas ainda assim são de alguma ajuda. 1 ponto.

*Chicotes: não são armas muito fortes mas são extremamente rápidas. 1 ponto

*Armas de fogo: armas muito fortes a são capazes de atirar a distância. Existem armas pequenas como pistolas e revolveres, etéreas como lasers e grandes como rifles de carbinas.

Armas pequenas são rápidas fracas, etéreas são medias e grandes são fortes e lentas. Todas tem o custo de 2 pontos.

*Katanas: katanas são as conhecidas espadas samurai, elas são fortes e rápidas. 2 pontos

-Opções especiais: essa vantagem confere ao gear do personagem habilidades especiais desde cura do próprio, o mais comum até habilidades elementais de ataque como o AERODS. Essa é a lista de opções especiais:

*Sistem ID: aumenta automaticamente o nível de ataque ao máximo. gasta 800 de combustível e custa 1 ponto.

*Ataques não elementais: esses ataques causam um dano moderadamente alto ( 5d+5 ) a um inimigo pelo custe de 1ponto e 400 de combustível ou 2pontos e 700 de gasosa se acerta em todos os inimigo.

*AERODS: O aerods é um ataque especial que canaliza toda a energia espiritual em um raio de energia que explode ao atingir o alvo. O dano é igual a soma dos atributos em PV's sem direito ao teste de armadura. Gasta 300 de combustível e custa 2pontos.

*Ataque elemental: esses ataques causam dano moderado ( 4d+3 ) mas são considerados como mágico. Custa 1ponto e 400 de gasosa se acerta em

um oponente e 700 de combustível e 2 pontos se acerta em todos os oponentes.

-Ethone: o personagem é ou já foi um padre de ethone. É como a vantagem clericato mas segue um deus único ( ainda é possível escolher outra divindade ). Esta religião é da seguinte maneira:

MOTIVAÇÕES: os ethones são padres que dedicam sua vida a fé, e ajudam os órfãos e necessitados a tomarem rumo na vida, geralmente estes se tornam padres ou ajudantes dos padres de ethos. Eles tem postos de escavação onde escavam objetos de uma civilização antiga com uma tecnologia muito avançada, estes objetos servem para o auxilio nas missões a eles concebidas.

CLÉRIGOS DE ETHOS

Poderes garantidos: Eles tem permissão de utilizar qualquer tecnologia conhecida que necessitem para completar suas missões. Alem disso todos os ataques com armas de fogo tem bônus de +2 no dano e qualquer arma de fogo pode ser comprada pôr apenas 1ponto.

Obrigações e restrições: eles são obrigados a cumprir as ordens de seus superiores a todo o custo, no resto do tempo podem fazer o que quiserem.

DESVANTAGENS

Todas as antigas desvantagens são permitidas.

Novas desvantagens:

Maldição ( -2pontos ): com esta desvantagem o personagem é amaldiçoado pelo passado ele possui

uma energia incrível que desperta quando o personagem fica com muita raiva. quando um aliado morre ele deve jogar um dado se o resultado for 1 ou 2 ele explode de raiva e detona tudo em um raio de 10km quadrados e é pulverizado, ou sofre 10d+10 de dano.

Incapaz ( -1ponto ): o personagem é incapaz de agir sem a arma, é como a desvantagem da arma maldição. Se o personagem tem essa vantagem e ñ possui arma ele é incapaz de agir com armas.

## Os Gears

Os gears são criados exatamente como os cyberboots, mas ñ são permitidos os equipamentos que almentam o ataque. Tambem é nescessário a pericia maquinas para fazer Gears, não pode ser apenas com a perícia pitogem.

O combate dos gears começam com o combustivel, que é o nescessário para ele se mover ou atacar. Atacar é como sem os gears você escolhe um, apenas um, ataque fraco, médio ou forte, no próximo turno você ganha um nível e com esses níveis você utiliza as deathblow skills, quanto mais forte for ela, mais níveis ela consumira. o ataque fraco consome 10 de combustível, o médio 20 e o forte 30. As deathblow skills gastam mais gasosa. Cada ataque depois do quinto, o jogador deve fazer um teste de armadura por turno, se ñ passar o combustível vaza e começa a sair a uma média de 40 de combustivel por turno. Andar

consome 10 de combustivel por turo. Um gear começa com 1000 de combustivel e pode pagar 1 ponto de experiência para ganhar 100 de gasosa.

## As deathblow skills

As deathblow skills são cobos de golpes especiais que causam mais dano que o normal, mas é nescessário pagr pontos de experiencia por eles. Você pode até mesmo pagar no meio da aventura para ganhar a deathblow skill no meio da aventura.

Como a lista de todos os personagens seriam muito grande e a maioria é parecida eu decidi que todas as skills dos personagenssão iguais só muda o nome, você compra as deathblow skills até um máximo de 10, sendo que voce deve ter a anterior para ter a próxima. Os quatro ultimos são considerados elementais, Vento, Terra, Fogo e Água nesta ordem. Está é a lista das deathblow skills :

| nome | +dano/fuel Ap's | elemental | ptos a pagar |
|---|---|---|---|
| A escolher | +1 / 10 + 40 Nível 1 / AP 4 | Ñ tem | 5 pontos de experiência |
| A escolher | +3 / 10 + 50 Nível 1 / AP 5 | Ñ tem | 8 pontos de experiência |
| A escolher | +1d / 10+ 60 Nível 1 / AP 5 | Ñ tem | 1 ponto de personagem |
| A escolher | +1d+1 / 20+40 Nível | Ñ tem | 13 pontos de experiência |

| | 2 / AP 6 | | |
|---|---|---|---|
| A escolher | +1d+3 / 20+50 Nível 2 / AP 6 | Ñ tem | 15 pontos de experiência |
| A escolher | +2d / 20+ 60 Nível 2 / AP 6 | Ñ tem | 18 pontos de experiência |
| A escolher | +2d+1/30+ 40 Nível 3 / AP 6 | Vento | 2 pontos de personagem |
| A escolher | +2d+3 /30+50 Nível 3 / AP 7 | Terra | 23 pontos de experiência |
| A escolher | +3d / 30 + 60 Nível 3 / AP 7 | Fogo | 25 pontos de experiência |
| A escolher | +3d+3 / 100 Nível * / AP 7 | Água | 28 pontos de experiência |

## Armas

As armas apresentadas aqui apresentadas não são armas mágicas mas mesmo assim elas não são como as comuns que voce encontra em qualquer lugar. como não existe grana nesta adaptação elas devem ser compradas como as deathblow skills, com experiência. Mas como seria em termos de jogo alguem comprar algo com experiência, isso não acontece no jogo, mas seria bem complicada uma adaptação com tudo isso ( mas eu já estou cuidando de uma adaptação com regras de RPG para

videogame, aguardem ). Então eu acho que ficaria bom assim, digamos que você encontrou uma arma muito peculiarentão você treinou muito e ficou muito habil no uso desta arma. Então aí vai você feliz e garboso aventurando-se e e derrotando inimigos, então uma hora de tanta energia acumulada na arma ele derrepente evolui, fica mais forte por que esta energia se transformou em poder destrutivo para a arma e ela mudou ficou mais bonita e robusta, se for uma espada a lamina fica maior e mais afiada, por exemplo. Eu acho que assim fica bom! Você já começa com o primeiro nível da arma. Aqui vai a tabela com todas as informações nescessárias para você ter sua arma :

| tipo | Níveis | +dano / nível | +experiência / nível | bônus ou penalizações |
|---|---|---|---|---|
| Bastões | 4 | +2 / Nível | 5 pontos | +1 na iniciativa |
| Chicotes | 5 | +1 / Nível | 5 pontos | +3 na iniciativa |
| ARMAS DE FOGO | | | | |
| Pequenas | 5 | +2 / Nível | 5 pontos | +2 na iniciativa |
| Etéreas | 4 | +2 / Nível | 5 pontos | Dano Elemental |
| Grandes | 5 | +3 / Nível | 5 pontos | |
| Katanas | 4 | +3 / Nível | 7 pontos | +1 na iniciativa |

## os ethers

Os ethers são as magias de Xenogears podendo elas variar de Chi a Arcane, como já foi explicado. Você ganha uma magia extra cada vez que acumula 20 pontos de experiência.

Iremos descrever a tabela, “ Nome “ dispença apresentações, “ EP “ é a quantidade de EP’s que a mágica usa. O numero de EP’s que um personagem possui é igual a soma de todos os atributos, e você ganha 5 a cada magia que você ganha. “ Gear ” significa se ele pode ou ñ ser uzado pelo gear, “ RdeA ” significa raio de ação ou quanto são os alvos. “ Descrição ” descreve a magia.

Iremos fazer por partes, descrevendo o que são teóricamente e suas magias. vamos na ordem dos personagens:

Chi: é uma palavra de origem japonesa ( KI ), mas sendo ela modificada na China, significa energia espiritual, conhecida dos telespectadores de Dragon Ball Z.

Magias:

| NOME | EP | gear | rdea | descrição |
|---|---|---|---|---|
| Guided Shot | 2 | * | 1 In | Dano não-elemental 2d+3 |
| Inner Healing | 2 | * | 1 Al | Recupera dados igual a resistencia nos gears recupera armaduraperdida |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Iron Valor | 4 | | Usuário | Eleva Ataque+1d dano final |
| Counter Force | 4 | | Usuário | Contra-ataque automático |
| Yang Power | 5 | * | Usuário | Aumenta Defesa, diminui Ataque +2d Armadura -1d força |
| Yin Power | 5 | * | Usuário | Aumenta Ataque, diminui Defesa +2d Força -1d Armadura |
| Radiance | 10 | * | 1 In | Dano não-elemental 4d+5 |
| Big Bag | 20 | * | T In | Dano não-elemental 4d+5 |

Ether: esse é a habilidade de utilizar mágicas elementais, fogo, água, terra e ar. Existem mágicas que são fortes mas com pouca efetividade, existem tambêm aquelas que tem grade efetividade e grande poder, e ainda existem aqueles que tem grande efetividade e muito dano, bastante mesmo. É mais ou menos como uma habilidade de controle elemental:

| Nome | EP's | gear | RdeA | descrição |
|---|---|---|---|---|
| Anemo bolt | 2 | * | 1 In | Dano pelo elemental vento ( 2d+2 ) |
| Terra lance | 2 | * | 1 In | Dano pelo elemental terra |
| Thermo cube | 2 | * | 1 In | Dano pelo elemental fogo |
| Aqua ice | 2 | * | 1 In | Dano pelo |

| | | | | elemental água |
|---|---|---|---|---|
| Anemo burn | 6 | * | 2 In | Dano pelo elemental vento ( 3d ) |
| Terra storm | 6 | * | 2 In | Dano pelo elemental terra |
| Thermo dragon | 6 | * | 2 In | Dano pelo elemental fogo |
| Aqua mist | 6 | * | 2 In | Dano pelo elemental água |
| Anemo wave | 10 | * | T In | Dano pelo elemental vento ( 3d+3 ) |
| Terra ghost | 10 | * | T In | Dano pelo elemental terra |
| Thermo largo | 10 | * | T In | Dano pelo elemental fogo |
| Aqua lord | 10 | * | T In | Dano pelo elemental água |

Arcane: em Xenogears arcane é o poder de aumentar as condições dos personagens alem disso ele pode restaurar energia estatus e tem magias de proteção contra elementos: